Die Karte
des Jenseits

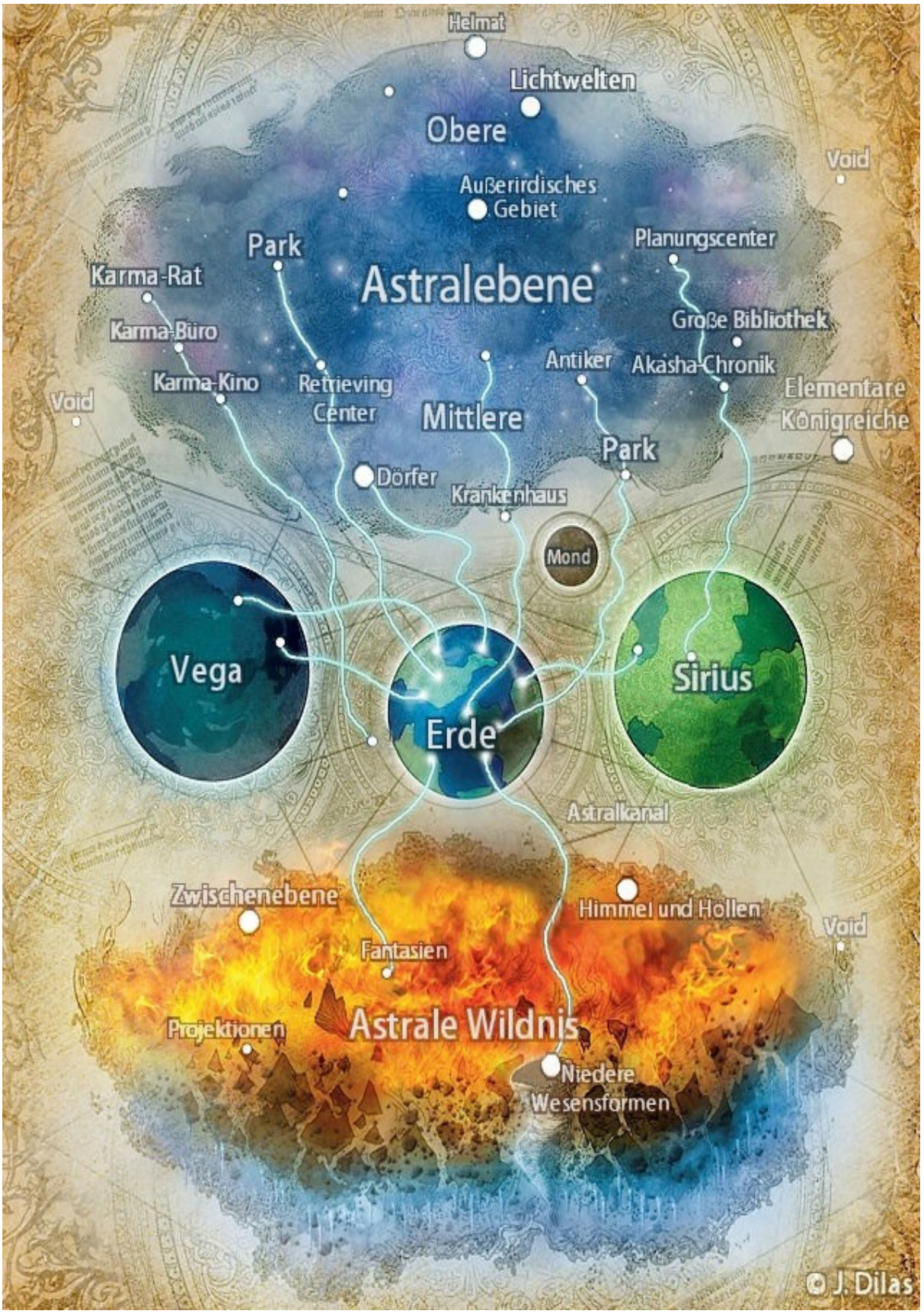
Die Karte des Jenseits

von © Jonathan Dilas,

www.matrixseite.de

Die hier veröffentlichte Karte des Jenseits habe ich nach bestem Gewissen zusammengestellt und aufgezeichnet. Hierbei handelt es sich NICHT um ein Computer- oder Gesellschaftsspiel, sondern es geht hier um tatsächlich existente Realitäten in den unterschiedlichen Dimensionen des menschlichen Seins! Wer nicht glauben kann, dass diese vielen Welten existieren, der kann das Astralreisen selbst erlernen und selbst nachschauen gehen. Außerdem ist diese Karte Bestandteil meines künftigen Buches über Astralreisen und luzides Träumen und ebenso Teil des Lehrmaterials meiner Workshops, die ich persönlich gebe. Viele der Orte habe ich bereits selbst besucht, andere Orte habe ich mittels einiger Kontakte und dem Wissen anderer Astralreisenden zusammentragen können. Ich habe mir dabei die Freiheit genommen, einige Glaubensrichtungen miteinander zu vereinen, in dem ich z.B. eine einfache Unterteilung von "Himmel" und "Hölle" verwendet habe. Natürlich ist es nicht so, dass es solch riesigen Gebiete gibt, die man dermaßen bezeichnen könnte, tatsächlich sind dies alles Realitätsebenen, unabhängig von solch einfachen Bewertungen, aber der Unterteilung und dem besseren Verständnis zuliebe, habe ich sie erst einmal so aufgeteilt. Eine noch präzisere Karte könnte also noch folgen, aber ich glaube, diese hier ist schon erstaunlich und faszinierend genug.

Die klassische Darstellung aus dem okkulten Bereich spricht von sieben existierenden Astralebenen, die in Übereinstimmung mit unseren Chakren entsprechende Zugangsfrequenzen besitzen. Beispielsweise soll die Person, die sämtliche Chakren entwickelt hat, Zugang zu allen Ebenen besitzen, doch diese Betrachtungsweise konnte ich bisher nicht bestätigen, schließe sie aber auch nicht aus. Aus dem Grund liefere ich hier meinen gegenwärtigen Wissensstand und hoffe, vieles deutlicher machen zu können - nicht zuletzt, um ein wenig der Faszination vermitteln zu können, die mit der Erkundung der Astralebene im Allgemeinen einhergeht.



In der Mitte der Karte befindet sich die Erde, nicht, dass sie der Mittelpunkt allen Lebens wäre, aber es ist nun einmal unser gegenwärtiger Fokus. Die Erde steht ebenso repräsentativ für jeden einzelnen Menschen, der sich diese Karte

anschaut. Von hier aus ist es möglich, seinen Astralkörper ins Universum zu bewegen, z.B. zu anderen Planeten. ***Vega*** und ***Sirius*** stellen hierbei einfach nur beliebige Planeten mit eigenen Zivilisationen dar, sie können auch jeden anderen Namen tragen. Sämtliche Ebenen sind mit Astralkanälen verbunden, die genutzt werden dürfen, um schneller von Ort zu Ort reisen zu können. Beim Betreten dieser Kanäle können verzerrte Töne oder Geräusche auftauchen, die es möglichst zu ignorieren gilt. Die "**Voids**" sind wie Löcher zu betrachten, in die man versehentlich hineinrutschen kann und sich außerhalb des kompletten Systems befinden. Sie stellen sich als absolute Schwärze und Leere dar. Man kann in ihnen stundenlang umherfliegen, aber man nimmt nichts wahr - außer dem Gefühl des Fliegens und das eigene Denken. Nichts anderes existiert in einem Void.

"Unten", im roten Bereich, stellt überwiegend die Zwischenebene dar sowie die **astrale Wildnis**. Nach dem Tode gelangt i.d.R. jeder erst einmal in den Zwischenbereich. Dabei sind mehrere Möglichkeiten gegeben, z.B. dass man sich mit Projektionen umgibt, um die Illusion physischer Existenz aufrecht zu erhalten oder aber man beginnt Situationen zu erschaffen, die man nach dem Tode erwartet hatte *(s. Fantasie und Projektionen)*. Eine Person, die nach dem Tode erwartet, in die Hölle zu gelangen und dort von Luzifer persönlich empfangen und zur Strafe für seine Sünden eine Rutsche mit Rasierklingen benutzen zu müssen, könnte dann durchaus am eigenem Leib erfahren werden. Das menschliche Bewusstsein ist so strukturiert, dass es jede Erwartung in die Realität umzusetzen versucht. Dies gilt in verlangsamter Form innerhalb der physischen Realität ebenso wie in beschleunigter auf der Zwischenebene. Sollte man 72 Jungfrauen erwarten, die einen gebührend empfangen, wird auch dieses möglich sein.

Vorwiegend wird die astrale Wildnis von vielen unterschiedlich starken Königreichen regiert, die die seltsamsten Wesen beherbergen können. Sowohl in der astralen Wildnis als auch bei den elementaren Königreichen ist stets mit einer feudalen bzw. monarchischen Regierungsform zu rechnen, während in der mittleren und oberen Astralebene durchweg Anarchie herrscht. Letztere beinhalten eine positive Anarchie *(keine Anomie)*, da niemand geführt oder betreut werden muss, somit ergibt es sich von ganz allein, dass keine Regierung vorherrscht. Mentoren sind jedoch gestattet, um Neuankömmlinge, d.h. frisch Verstorbene, einzuweisen und ggf. auszubilden oder zu beraten. Unsere physische Realität liegt ein wenig näher zur astralen Wildnis und ist keineswegs demokratisch ausgerichtet. Diese Regierungsform ist leider eine Illusion, d.h. auch die Erde besitzt ebenfalls eine feudale Regierungsform *(absolute Monarchie)*. Dies mag dem so genannten Durchschnittsmenschen nicht auffallen, aber wer

intensiv und lange in dieser Richtung recherchiert, wird dieses kleine Geheimnis aufdecken können. Die **elementaren Königreiche** entsprechen der ständischen Monarchie und in ihnen sind die Elfen, Feen, Zwerge, Kobolde und andere Wesen dieser Art, sprich Natur- oder Elementarwesen, vorzufinden. Sie befinden sich zwischen der irdischen Realität und der mittleren Astralebene und sind uns ziemlich nah gelegen - auch wenn sie hier auf meiner Karte etwas weiter rechts auf der Karte positioniert sind.

Weiter rechts in der astralen Wildnis erkennt man die tatsächlichen Himmel und Höllen. Dort existieren **Gruppierungen und Dörfer**, die von den unterschiedlichsten manchmal auch fanatischen Glaubensgemeinschaften geführt werden. Ein harmloses Beispiel für einen der vielen Himmel sind die *Zeugen Jehovas*, die sich hier niedergelassen haben und auch nur ihresgleichen hineinlassen. Ebenso findet man dort Sekten und andere Gemeinschaften solcher Art. In den Höllen findet man beispielsweise Triebtäter und Mörder, die die Freiheit besitzen, dort ihre Spiele fortzusetzen. Die einzige Bedingung hierbei ist, abwechselnd Täter und Opfer zu spielen. Dies kann zur Vertiefung perverser Neigungen genutzt werden, doch letzten Endes dient es zur Läuterung, um später zur mittleren Ebene aufzusteigen. Ansonsten beherbergt die astrale Wildnis noch viele andere niedere Lebensformen, die zumeist überhaupt nichts von der mittleren Ebene wissen oder gelegentlich kein Interesse daran besitzen, dorthin aufzusteigen. Sie sind an ihre Lebensumstände gewohnt oder besitzen eine derart niedrige Frequenz, dass es ihnen nicht möglich ist, aufzusteigen.

Wenn man es als Verstorbener schafft, sich aus der Zwischenebene zu befreien, gelangt man zumeist im **Astral-Krankenhaus**. Ein gigantischer Komplex, in dem Tausende von Überlebenspersönlichkeiten betreut werden. Ich bin bereits einige Male dort gewesen, um Verstorbene zu besuchen. Einmal habe ich mich sogar für einen Arzt ausgegeben, um nicht erkannt zu werden, doch dies ist eine andere Geschichte. In diesem Krankenhaus wird man rehabilitiert und energetisch ausreichend aufgebaut, um für seinen weiteren Weg gerüstet zu sein. Danach geht es meist in den Park, wunderschön, groß und bezaubernd. Hier kann man Familie und Freunde treffen, die bereits zuvor gestorben waren. Der Park dient zur weiteren Orientierung und ist ein allgemeiner Treffpunkt für alle Ankömmlinge. Ein gleicher Park befindet sich noch einmal als Treffpunkt in der oberen Astralebene, für jene, die von der mittleren zur oberen Ebene aufsteigen konnten.

Die meisten Menschen begeben sich zum Amüsement in die **Dörfer**. Dort leben ungezwungen viele Gruppen, beispielsweise gibt es homosexuelle Dörfer, Dichter-Dörfer, Rocker-Dörfer und tausende anderer. Es ist mit den Vereinen zu

vergleichen, die es auf der physischen Ebene gibt, nur, dass sich hier ganze Dörfer bzw. Städte zusammengestellt haben und dort ihren Aufenthalt in der mittleren Astralebene ausgiebig genießen. Hier ist Spaß und Freude angesagt. Die Zustände sind definitiv himmlisch! Jeder kann sich herbeiwünschen, wonach ihm gerade ist. Dazu gehören Nahrungsmittel, Getränke, Liebespartner, Spiel und Spaß jeder Art auf direkten Wunsch. Sämtliche Vorstellungen und Erwartungen setzen sich augenblicklich in die Realität um und haben solange Bestand, wie man seine Aufmerksamkeit darauf richtet. Tod, Trennung, Leid und Schmerz sowie negative Gedanken sind hier nahezu nicht mehr anzutreffen. Man lebt in friedlichen Einvernehmen miteinander. Die mittlere Astralebene wird auch als Urlaubsebene bezeichnet, denn sie liefert leider keinen unbeschränkten Aufenthalt, denn man muss sich für die nächste Inkarnation vorbereiten. Um diese näher zu bestimmen, ist es möglich, erst einmal ins Karma-Kino zu gehen. Dort kann man sich in Ruhe all seine bereits gelebten Leben anschauen, um einen Querschnitt seiner Gesamtpersönlichkeit zu erhalten und ermitteln, was ihre genauen Ziele sind. Anhand dieser Informationen kann man sein nächstes Leben planen. Ein Gang zum Karma-Büro, ich habe es mal scherzeshalber so benannt, ist für viele mit dem Gang zum Arbeitsamt zu vergleichen. Sehr gern macht man es nicht, denn hier wird seine künftige Inkarnation angemeldet und ist gleichbedeutend mit der baldigen Beendigung seines Urlaubs. In diesem Büro werden die Eltern gewählt, der Geburtsort, das soziale Umfeld und vieles mehr, um den bestmöglichen Start ins physische Leben zu erhalten und seine persönliche Entwicklung voranzutreiben.

Der Karma-Rat hingegen ist ein Zusammenschluss aus sehr weit entwickelten Persönlichkeiten der oberen Astralebene *(auch Menatalebene genannt)* und dient als Beratungsoption für jede Persönlichkeit, die sich dafür bereit hält, weiter aufzusteigen. Der Karma-Rat entscheidet nur in absoluten Notfällen über wichtige Ereignisse, die für sämtliche astrale und physische Ebenen gelten. Er besitzt also primär nur eine beratende Funktion und hat über einzelne Persönlichkeiten keinerlei Entscheidungsgewalt. Der Rat besitzt einen direkten Zugriff auf die **Akasha-Chronik** bzw. morphogenetischen Felder und weiß somit um den Werdegang einer jeden Persönlichkeit bzw. Seele. Nebst zur Akasha-Chronik befindet sich die große Bibliothek. In dieser findet man sämtliche geschriebenen Bücher vor, aber auch jene, die noch geschrieben werden oder auch auf der physischen Ebene einst vernichtet wurden. Es gibt einfach kein einziges Buch der gesamten Erdenzeit, das sich nicht hier befindet und einzusehen ist.

Ich bin mir dessen bewusst, dass der Begriff "Karma" ein wenig unglücklich gewählt ist, da diese Bezeichnung kausale Zusammenhänge suggeriert. Die Zeit

auf der Astralebene ist sehr relativ und flexibel. Es ist beispielsweise möglich, jeden beliebigen Zeitpunkt aufzusuchen und dort die Erfahrungen zu erleben, die man sich wünscht oder erhofft. Doch beim Betreten einer Ebene, unabhängig davon, in welcher Zeit sie spielt, wird erst einmal ein gewisser zeitlicher Ablauf erfahren. Es verhält sich so, dass alle Ebenen gleichzeitig existieren und genau das bedeutet es, wenn ausgesagt wird, dass alle Zeit eine Illusion sei. Es bedeutet jedoch nicht, dass es keine Zeit benötigt, sich innerhalb einer Ebene zu bewegen und dort Erfahrungen zu machen. Natürlich müssen Ereignisse aufeinander aufbauen, um sie überhaupt erfahrbar zu machen. Um jemanden anzusprechen, muss man eine Frage formulieren und dann die Antwort erhalten, um einen Ablauf zu haben, damit die Information eingeholt und bewusst gemacht werden kann. Darum ist der Begriff Karma etwas irreführend, denn er gibt vor, dass man in seinem nächsten Leben Schuld abtragen *muss*, die man im vorigen Leben angehäuft hat. Das Prinzip des Karmas ist jedoch vielmehr eine persönliche Schuld, die man als Persönlichkeit unbedingt hinsichtlich der physischen Ebene begleichen möchte. Es ist keine Pflicht, seine Schulden zurückzuzahlen. Die meisten machen es völlig freiwillig, weil sie denken, dass sie es schuldig sind. Karma besitzt nur auf der physischen Ebene einen Sinn. Doch habe ich in meiner Karte alles unter diesem Begriff zusammengefasst, damit man ein Bild erhält. Ich hätte es auch Interdimensionales Büro oder Lebensschau-Kino nennen können, wollte aber nicht zu weit von vertrauten Begriffen abrücken.

Neben den Dörfern gibt es auch jene der Antiker, d.h. hier finden sich die alten Mayas, Azteken, Tolteken, Ägypter, Indianer und dergleichen wieder. Sie leben unter sich, aber sind offen für jeden, der sich ihnen anschließen möchte, sei es vorübergehend oder auf Dauer. Dies trifft für gewöhnlich auf jegliche Dörfer zu, die auf der mittleren Ebene aufzufinden sind.

Das Planungszentrum ist für Planung und Organisation zuständig. Dazu können so genannte "Zufälle", Timing und seltsame Begebenheiten gehören. Eine rote Ampel innerhalb der physischen Realität, die dafür sorgt, dass man Zeit verliert, nur um wenige Minuten später einen alten Freund in der Stadt zu treffen oder gar die Liebe seines Lebens, gehört u.a. zu deren Aufgaben wie auch einen Wiedereintrittspunkt zu planen, um zurück in die physische Ebene zu gelangen. Das Planungszentrum hat große und sehr viele kleine Aufgaben zu bewältigen und es gibt immer wieder Freiwillige, die hier mitarbeiten. Nicht jeder Mitarbeiter ist menschlich. Ebenso freiwillig ist die Mitarbeit im **Retrieving- Zentrum**. Sie fungiert wie eine Detektei, die dabei hilft, Verstorbene ausfindig zu machen, die noch nicht begriffen haben, dass sie verstorben sind und in unterschiedlichen Zeitebenen, alternativen Realitäten oder einfach in

vergessenen Gebäuden oder Gewässern abhanden gekommen sind. Um hier effektiv mithelfen zu können, benötigt es jedoch an unterschiedlichen parapsychologischen Fähigkeiten, die man in recht schneller Zeit von Mentoren erlernen kann. Für die Kunst des Retrievings benötigt man Geduld, Schauspielkunst, Mitgefühl, Strategie, Geschick und Superhelden-kräfte.

In der **oberen Astralebene** ***(Mentalebene)*** findet man auch außerirdische Zivilisationen vor. Die müssen jetzt nicht weiter entwickelt sein, denn aus deren Perspektive beginnen sie ebenfalls von ihrem Heimatplaneten aus, der dann halt nicht Erde heißt. Von dort aus treten sie eben ihre eigene Entwicklungsstufen an. Dort trifft man auf Außerirdische, die einst ein eigenes physisches Leben besaßen und ebenso gestorben sind, wie es Menschen tun, aber auch findet man dort interdimensionale Wesen vor, die physisch werden wollen oder Interesse an höheren Ebenen besitzen, um sie zu erreichen.

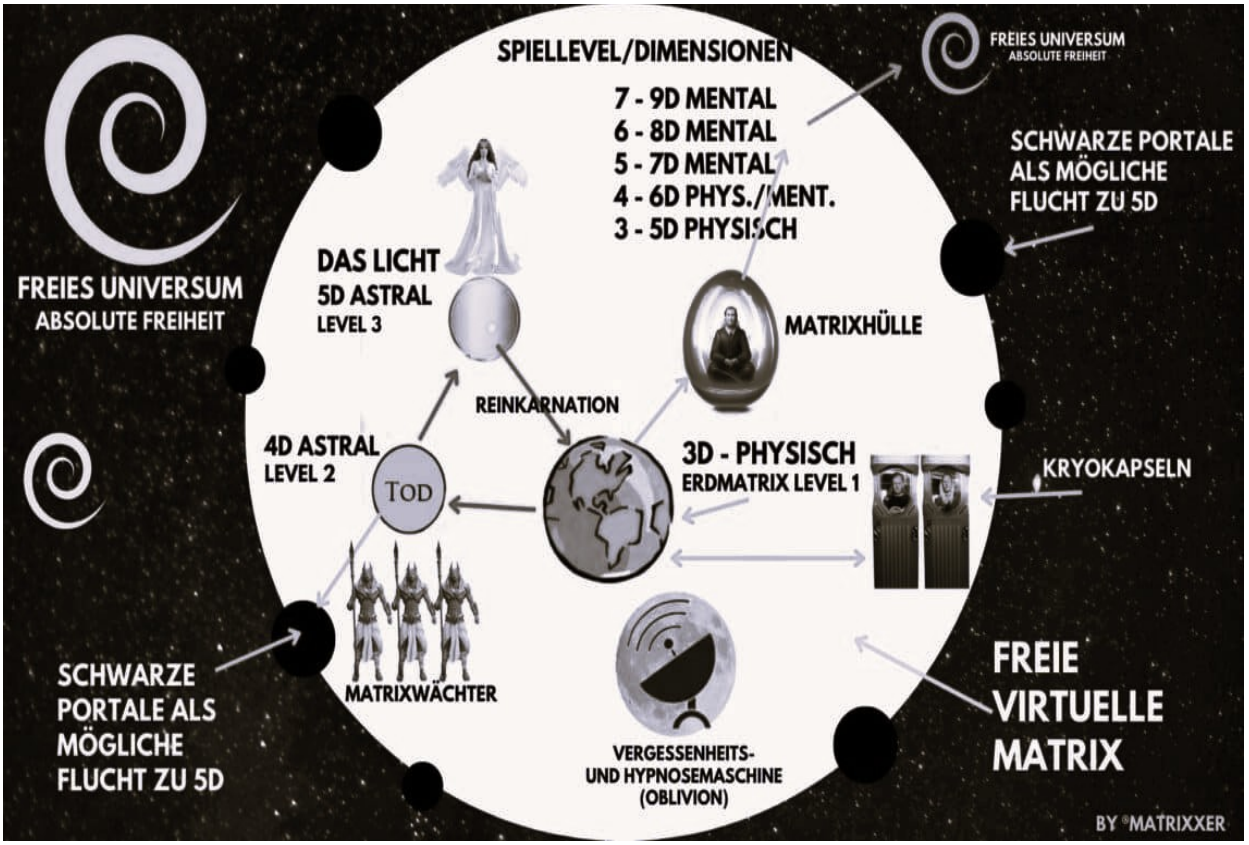
In der oberen Astralebene wird exklusiver daran gearbeitet, die Routinen und Süchte der physischen Realität abzulegen. Dazu gehört u.a. der physische Kontakt. Wer weit genug entwickelt ist, wird auf der höheren Ebene nicht mehr in der Lage sein, eine andere Persönlichkeit oder Objekte zu berühren. Wie auf der mittleren Ebene, gibt es hier immer noch sportliche Aktivitäten, aber sie sind nahezu sinnlos. Verschiedene Arten der Musik überleben auch nicht den Sprung in die höheren Ebenen, wenn diese zu tiefe Frequenzen enthält bzw. eine weniger angenehme Frequenz vermitteln.

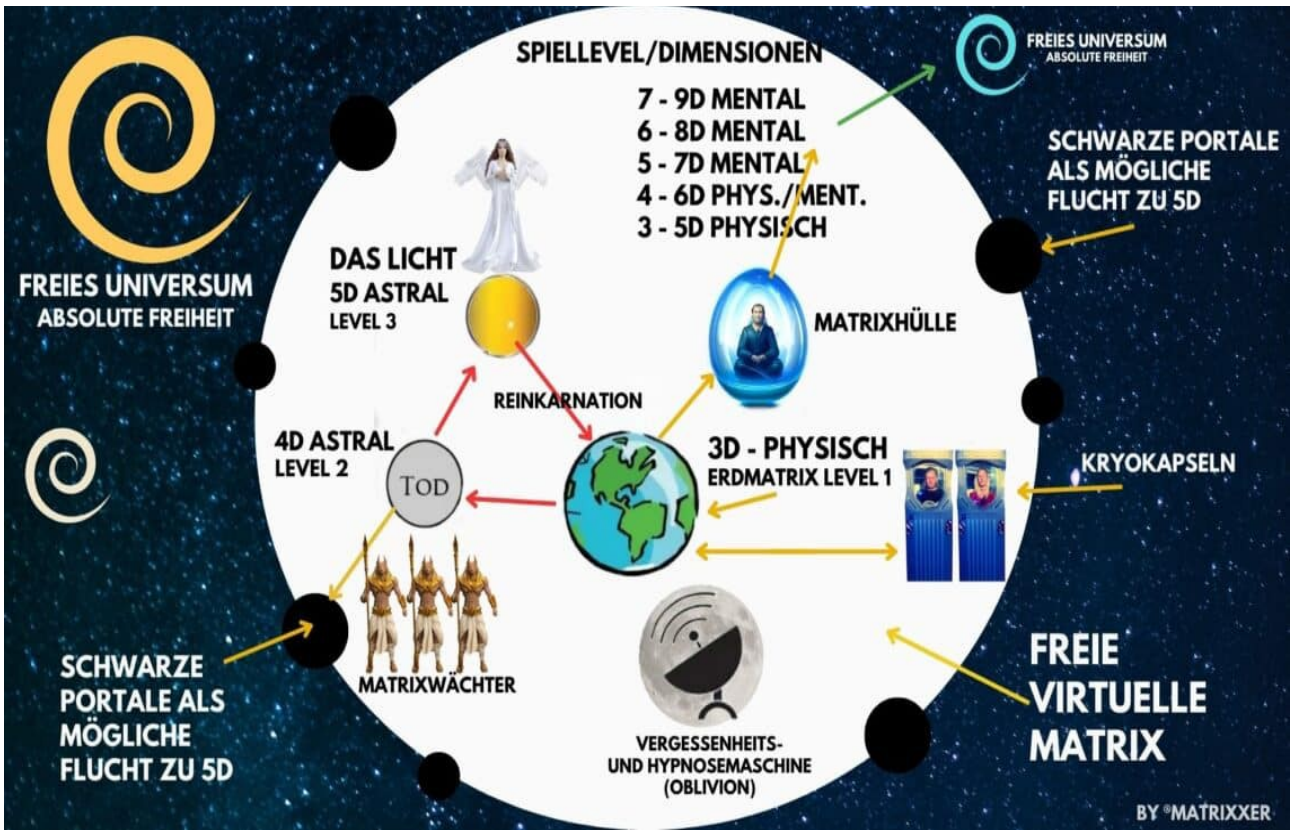
Weit in der oberen Astralschicht trifft man auf die so genannten **Lichtwelten**. Ich bin bisher nur einmal dort gewesen, zumindest was meine persönlichen Erinnerungsfähigkeiten betrifft, und kann darüber aussagen, dass deren Schönheit mit Worten einfach nicht zu beschreiben ist. Ihre Ausstrahlung und Frequenz ist dermaßen hoch, dass es am Körper schmerzhaft zu empfinden ist. Auch ist ihr Licht dermaßen hell, dass man nichts erkennen kann, solange keine Anpassung stattgefunden hat. In meiner Begegnung mit einer Stadt aus der höheren Astralebene war ich schier geblendet und meine Mentorin musste einen meterdicken, braunen Sichtschirm für mich erschaffen, damit ich sehen konnte, was sie in diesem Moment erblickte. Es war eine unbeschreiblich schöne, goldene Stadt mit wundervollen Türmen und futuristischen Kuppeln. Sie war dermaßen anmutig und bezaubernd, dass es mir den Atem raubte. Ich wusste, dass ich noch nicht bereit war, diesen Ort aufzusuchen.

All diese Welten sind in 7x7 Schichten aufgeteilt. Dies kann ich nur von Erzählungen und Berichten ableiten, aber es scheinen insgesamt 49 Welten zu existieren, die in sich geschlossen sind. Ausschließlich die Persönlichkeit, die die

Ganzheit des Selbst vollbewusst erreicht hat, ist in der Lage, den Sprung in die 50. Welt zu vollziehen. Dieser Sprung wird auch der Sprung in die Freiheit bzw. Heimat genannt. Das ist das Ziel eines jeden Menschen bzw. einer jeden möglich existenten Wesenheit im ganzen Universum und auf allen unterschiedlichen Astralebenen. Es gibt kein Wesen, dass diesen Weg nicht zu gehen hätte. Selbst die undurchsichtigen Lebensformen in der astralen Wildnis, müssen irgendwann zu ihrer Ganzheit zurückkehren. Natürlich kann man sich weigern, dies zu tun, aber das führt eine Energiezerstreuung herbei, bei der die Persönlichkeit sich schlichtweg auflösen würde. Das Streben nach Freiheit und letzten Endes die komplette Astralebene zu verlassen, besitzt für die Ganzheit des Selbst absolute Priorität. Nichts ist wichtiger als diese unbeschreiblich große Tat. Solange man die Ganzheit des Selbst nicht erreicht hat, ist man in dem ganzen physischen und astralen Komplex gefangen. Eine gigantische Ansammlung von Welten, Königreichen und Ebenen, aber dennoch ein Gefängnis.

Ich hoffe, ich konnte nahebringen, welche Komplexität die astrale bzw. mentale Welt enthält. Es ist möglich, diese Welten zu denken oder zu erleben. Jeder entscheidet dies für sich selbst.





11. Suche nach Erleuchtung

Suche nach Erleuchtung: Die dritte Art die Matrix zu verlassen (Teil 72)

In Teil 71, „Die zwei Arten die Matrix zu verlassen„, beschrieb ich zwei Möglichkeiten, wie man sich auf das Verlassen der Matrix vorbereiten kann.

Diese beiden Vorgehensweisen waren bislang die einzigen, die mir bekannt waren. Doch im Laufe der Zeit entdeckt man auch neue Wege und Optionen, die sich dem erweiterten Bewusstsein eröffnen und aus diesem Grund möchte ich nun eine aktualisierte Fassung von Teil 71 veröffentlichen, die die bisherigen Möglichkeiten gestaffelt aufführen soll.

Suche nach Erleuchtung bzw. Erkenntnis ist eine Reihe von kontinuierlichen Erfahrungen mithilfe der Bewusstseinsprojektion in die Sphäre der alternativen Realitäten, die wie ein gigantisches Labyrinth angeordnet sind. Dort versuche ich schrittweise an die Erinnerungen meines wahren Selbstes zu gelangen, um frei zu werden.

In meinem Artikel „Die zwei Arten die Matrix zu verlassen“ zeigte ich die folgenden Möglichkeiten auf:

1. Das Verlassen der Matrix mithilfe der „Dissoziation“ (Der Weg nach Innen)

Hierbei handelt es sich um eine sehr brisante, aber höchst effektive und schwer erlernbare Technik, seinen kompletten Denk- und Imaginationsapparat temporär zu deaktivieren: Die konstruktive Dissoziation. Nach einer Mindestzeit der **absoluten und völlig reinen Dissoziation** von 10-15 Minuten bricht der Denkapparat zusammen und eröffnet dem Suchenden den genauen Weg, wie man die Matrix verlässt. Dies führt über das Erreichen des eigenen wahren Selbstes bis hin zur **Ganzheit des Selbst**, das wiederum zu der Bewusstwerdung des Selbst in der Matrixhülle endet.

Die Matrixhülle stellt das **eingekapselte Bewusstsein** des jeweiligen Menschen dar. Diese Hülle muss geöffnet werden, um in die **Schwärze** übergehen zu können. Achtung: Die Ängste, die man hierbei erfahren kann, sind jenseits der Vorstellungen von der Empfindung an Ängsten. Die Schwärze aktiviert sämtliche Ängste, die man sich vorstellen kann, diese gilt es zu ignorieren; unabhängig der möglichen Konsequenzen.

2. Das Verlassen der Matrix über den „Aufstieg“ (Der Weg nach Außen)

Der Weg geht über die Astralebenen, indem man den Pfad der reinen und bedingungslosen Liebe nimmt. Dieser führt letzten Endes durch die 7 x 7 Astralebenen, von der vierten bis zur neunten Dimension, dort, wo sich der Ausgang zur **absoluten Freihei**t befindet. Dies ist ein sehr langer Weg, der zigtausende Jahre dauern kann und unzählige Reinkarnationen beinhaltet, auch als **Reinkarnationszyklus** bekannt. Somit ist der **Weg des Aufstiegs** der längste.

Doch nun zeigt sich eine neue Möglichkeit am Horizont der Fluchtmöglichkeiten…

3. Der Fluchtweg über die Portale (Weg nach Außen)

Dieser neue Weg ermöglicht es dem Suchenden, die Matrix über **Schlupflöcher** zu verlassen. Diese Löcher bzw. Mini-Wurmlöcher sind im Laufe der Zeit durch die steigende Bewusstheit der Menschheit im Allgemeinen im elektrischen Matrixgitterzaun entstanden. Es sind pechschwarze Öffnungen *(schwarze Löcher bzw. Säulen)*, die den Flüchtling die Möglichkeit bieten, über diese in die **Freiheit** zu gelangen. **Diese Chance kann nur kurze Zeit nach dem physischen Tod genutzt werden!**

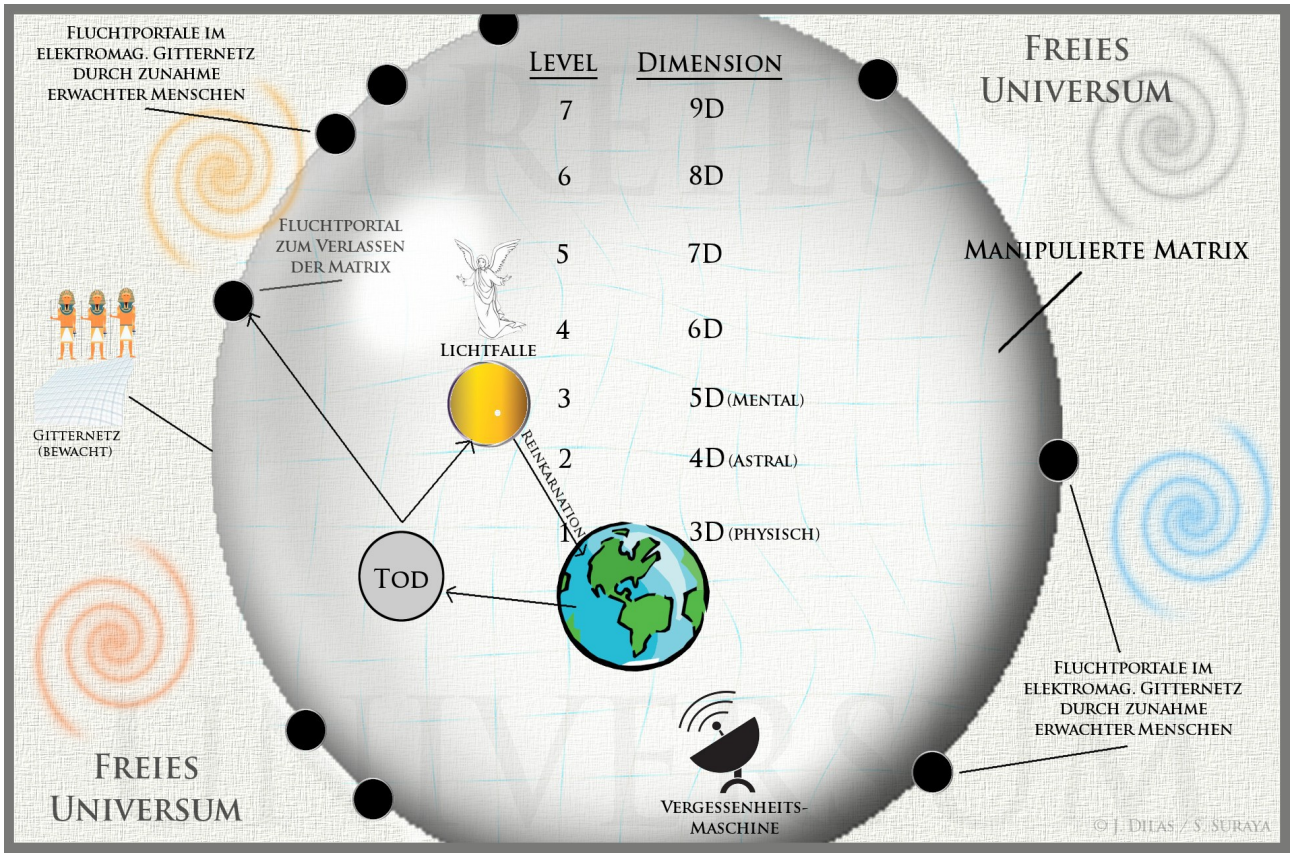
Dabei ist es wichtig, auf keinem Fall ins legendäre Licht *(s. Spektrallicht bzw. Jenseitslicht)* einzutreten (denn der Eintritt ins Licht repräsentiert die Zustimmung zur nächsten Inkarnation!), sondern sich so schnell wie möglich von diesem Licht zu entfernen! Ebenso darf keine Kommunikation mit Engeln, Geisthelfern oder anderen Wesenheiten geführt werden. Am besten sämtliche Kommunikationsanfragen ignorieren und nach oben blicken. Dort kann man sich

auf die Suche nach den schwarzen Portalen machen. Sobald eines dieser Portale entdeckt wurde, kann man einfach hineinfliegen.

Das Freie Universum

Wurde also eines der schwarzen Portale entdeckt, sofort hineinfliegen bzw. -gehen und nicht umdrehen! Immer weiter durch, bis man das **Freie Universum** betritt bzw. die **Absolute Freiheit** wiedererlangt hat. Wenn man das Freie Universum betritt, kommen die Erinnerungen an das wahre Selbst und die vielen Inkarnationen wieder ins Bewusstsein. Dies kann anfangs eine Zeit der Verwirrung auslösen. Das Beste ist es, wenn man, nach Betreten des Freien Universums, sich erst einmal an einen ruhigen Ort zurückzieht und dort seine Gedanken sortiert und sich sammelt.

Zur näheren Veranschaulichung, für die dritte Möglichkeit, habe ich hier eine Grafik vorbereitet, die das ganze Matrixsystem näher veranschaulicht und deutlich machen soll, welche Optionen einem bei dem Fluchtweg über die schwarzen Portale zur Verfügung stehen:



Das Spiel der Matrix

Die Reise beginnt in dieser Grafik auf der Erde, wenn die Zeit gekommen ist, den physischen Körper abzulegen bzw. wenn man stirbt. Man verlässt den Körper.

Hierbei sollte man nicht denken, dass man danach erleuchtet, wissender oder klüger sei, man wird so sein, wie man sich Zeit seines Lebens im Alltagsleben kennengelernt hat. Wenn man sich eine Weile orientiert hat, wird entweder das Spektrallicht auftauchen und einen erneut ins **Spiel der Matrix** einladen. Alternativ können auch Geisthelfer auftauchen, die einen ins Licht geleiten wollen. Diese können das Aussehen von Freunden, Engeln, Heiligen oder attraktiven Männern und Frauen annehmen.

Das Matrixgitternetz

Nachdem man das Licht erblickt, bewege man sich am besten in die entgegengesetzt Richtung. Wenn man sich umschaut, wird man mit der Zeit das **Matrixgitternetz** erkennen und ebenso das eine oder andere schwarze Loch. Das Loch ist deshalb schwarz, weil die Matrix ein eigenes Raum-Zeit-System besitzt, an das die eigene Wahrnehmung noch angepasst ist. Daher kann das Bewusstsein die Schwärze noch nicht übersetzen und stellt es einfach als Nichts dar.

Die Matrix-Wächter

Manche Portale werden von **Matrix-Wächtern** bewacht. Achtung! Sie können Gedanken und Gefühle scannen, d.h. sie wissen genau, was man denkt, was man sich wünscht, worauf man hofft und was man beabsichtigt. Man wird telepathisch ausgelesen. Das Beste ist es, möglichst nichts zu denken und sich geradewegs auf eines der schwarzen Löcher zu zu bewegen. Es gilt, um jeden Preis, in einen dieser Tunnel zu gelangen. Man bedenke, dass die Wächter einen nicht verletzen können, man ist bereits tot! Ignorieren ist hierbei vermutlich die beste Möglichkeit.

Die schwarzen Portale

Achtung: Es gelingt wirklich nur Wenigen, diese schwarzen Portale aufzusuchen und hindurchzugehen. Die Verlockung, ins warme, liebevolle, gottgleiche Licht zu gehen, ist riesig. Doch man kann nicht gezwungen werden, aber man kann gelockt, verführt und *geteased* werden, das ist erlaubt. Die Entscheidungskraft und die Konzentration sind die einzigen Begleiter, die man in diesem Moment besitzt, um die richtige Entscheidung zu treffen.

Zu 3.) Gefahren:

1. Es kann sehr gut möglich sein, dass diese schwarzen Portale von Matrix-Wächtern bewacht werden. Anfangs werden sie das Aussehen von Verwandten und Freunden annehmen, ignoriert man diese jedoch, zeigen die Matrix-Wächter ihr wahres Gesicht und sehen plötzlich furchteinflößend aus.

2. Diese Schlupflöcher können sehr unheimlich, gruselig bzw. furchteinflößend sein. Es werden in solchen Momenten dualistische Glaubenssätze aktiviert, bspw. Licht = Gut und

Dunkel = Böse. Dies muss ignoriert und dem höheren Selbst absolut vertraut werden! Andernfalls macht man keinen Schritt in das schwarze Portal.

Als ich einmal in einer alternativen Realität starb, wurde ich zu einer Art Bahnhof geführt. Dort entdeckte ich mehrere schwarze Portale, aber ich fürchtete mich, diese zu benutzen. Wer Interesse an meiner damaligen Erfahrung hat, kann diese nachlesen in: „Der Bahnhof (Teil 1)“ und „Der Bahnhof (Teil 2)".

Ich hoffe, dass ich mit dieser Liste an Möglichkeiten, wie man die Matrix verlässt, vielen helfen kann. Sich erneut für die Matrix und die Amnesie zu entscheiden, Leben für Leben, ist eine höchst persönliche Entscheidung und sollte von jedem selbst getroffen werden. Wer jedoch bemerkt hat, dass irgendetwas an diesem System bzw. Lernsystem nicht stimmen kann, der kann sich diesen Artikel hier ans Herz legen. Wer darüber hinaus noch mehr Informationen wünscht, dem rate ich, sich einmal „Die Matrixxer“ auf Youtube anzuschauen. Hierbei handelt es sich um eine Kooperation zwischen mir und *Shiva Suraya*. Wir haben viele ähnliche Erfahrungen in unserem Leben gemacht und auch in erweiterten Bewusstseinszuständen erkannt. Wir versuchen mithilfe von Videos den Interessierten Anleitung und Wegweisung zu geben. Wir können nur die Tür zeigen, hindurchgehen muss jeder selbst…

Empfohlene Videos zu diesem Thema:

1. Die Karte der Matrix

2. Die Lichtfalle – Die Einladung des Lichts in das Spiel der Matrix

Empfehlenswert zu diesem Artikel:

3. Online Seminar „Raus aus der Matrix“